1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号

電撃PlayStation
7/10号付録

ESP Special

ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

SPRING-SUMMER COLLECTION



春★夏の3タイトル、その魅力を完全密封!!

ルナ シルバースターストーリー

スレイヤーズろいやる

シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE

電撃PlayStation

ESP Special SPRING-SUMMER COLLECTION







電撃PlayStation 7／10号付録

ESP Special SPRING-SUMMER COLLECTION

■発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人

■発行元／メディアワークス

〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8

■発売元／主婦の友社

〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9

1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号

電撃PlayStation
7/10号付録

ESP Special
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
SPRING-SUMMER COLLECTION

春★夏の3タイトル、その魅力を完全密封!!



スレイヤーズ ろいやる

ルナ シルバースターストーリー
スレイヤーズろいやる
シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE

魂をこめて作られるソフトは、ハードを選ばない。

エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング それって、なに？

What's ESP Group?

「ＥＳＰ」とは、株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシングの略称。1996年1月25日、さまざまなゲームの企画開発、広報展開や出版業務に携わることを目的として、宮路洋一氏を中心に設立された、比較的新しい会社である……といったカタイことはともかく、単純に、これまではＳＳ（セガサターン）で個性的なタイトルを発表してきたソフトメーカーグループが、満を持してＰＳ市場に参入するぞ！　と思ってくれてＯＫ。その第１弾となるのが『ルナ　シルバースターストーリー』(発売中)、『スレイヤーズろいやる』(発売中)、『シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE』（７月23日発売）なのだ。



ガングリフォンII

■98年4月23日発売
■ゲームアーツ／ESP
■STG　■¥6,800

戦略ＳＴＧとでも呼ぶべき新ジャンルを確立した話題作の第２弾。



バロック

■98年5月21日発売
■スティング／ESP
■RPG　■¥6,800

独特な雰囲気に彩られた世界を進んでいくＲＰＧ。中毒性高し。

参加企業

株式会社アルファ・システム
株式会社クインテット
株式会社ゲームアーツ
株式会社シー・エス・ケイ総合研究所
株式会社スティング
株式会社トレジャー
株式会社日本アートメディア
株式会社ネバーランドカンパニー
有限会社ビッツラボラトリー

■提携企業

株式会社角川書店
株式会社バンダイ

これまでＳＳを中心に活動してきただけに、今いち馴染みの薄いメーカーが多いかもしれないが、ゲームアーツ、トレジャー、クインテットなど、個性派として知られるメーカーが数多く参加していることはわかってもらえるだろう。

主なタイトル

スレイヤーズろいやる（発売中／角川書店／ＲＰＧ)、ルナ２エターナルブルー(７月23日発売／角川書店／ＲＰＧ)、コードＲ（７月９日発売／クインテット／ＡＶＧ)、グランディア（発売中／ゲームアーツ／ＲＰＧ)、ガングリフォン２(発売中／ゲームアーツ／ＥＳＰ／ＳＴＧ)、グランディアデジタルミュージアム（発売中／ゲームアーツ／ＥＳＰ／ＥＴＣ)、２度あることはサンドアール（発売中／ＣＳＫ総合研究所／ＥＴＣ）……………………………………他

ＥＳＰとしてだけではなく、参加企業（提携企業含む）の主なＳＳタイトルをまとめてみた。やはりゲームアーツや、角川書店といったメーカーには有名なタイトルも多い。ＳＳということを思えば、意外にＲＰＧが充実しているかも。



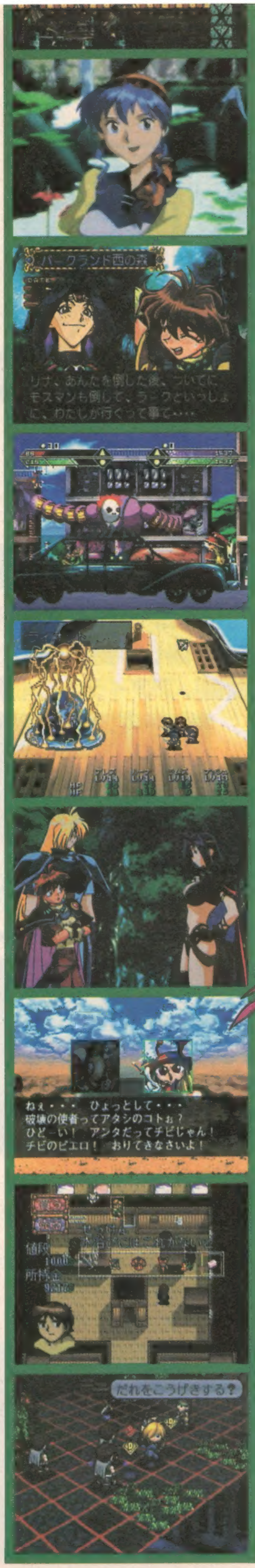
スレイヤーズろいやる2

■98年8月27日発売予定
■角川書店／ESP
■RPG　■¥6,800

あの人気シリーズが、さらなるパワーアップを果たして登場するぞ。

CONTENTS

目次



パークランド西の森
ねぇ・・・ ひょっとして・・・
破壊の使者ってアタシのコトぉ？
ひどーい！ アンタだってチビじゃん！
チビのピエロ！ おりてきなさいよ！
だれをこうげきする？

ルナ シルバースターストーリー LUNAR SILVER STAR STORY



スタート～ミロードの村までを詳細チャートで攻略!! ブロマイド入手法もバッチリだ!!

ファンタジーRPGの王道としてユーザーの評価も高い『ルナ』。今回の記事では、お楽しみ要素のひとつである「ブロマイド」や、各種レアアイテムの収集をフォローしながら、その魅力的なストーリーに迫る！



ルナ シルバースターストーリー

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶角川書店／ESP
	▶MC(1ブロック)

とりあえず覚えておきたい『ルナ』攻略のコツ

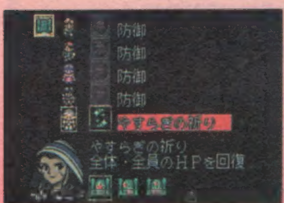
はじめに『ルナ』を堅実に進めていくためのアドバイスをしておこう。ここで紹介しているポイント1～7に気をつければ、よりスムーズにゲームを楽しむことができるはず。なお、回復アイテムはナルに持たせて、仲間に無駄づかいされないようにしておくこと。

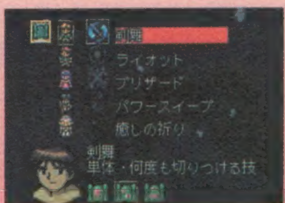


◀戦闘は堅実かつ思い切りよく。MPの節約がポイント。

ポイント1 頼りにならない「AI」よりも「作戦」コマンドを活用しよう

オートで戦闘を進めてくれる「AI」は便利だが、大したことのない敵に強力な魔法を使ったり、軽いケガをおおげさに回復してくれたりで、全体的にイケイケ感が強い。ちょっと面倒でも「作戦」を使って、ムダのない戦闘を心がけよう。





▲通常用、回復用、全開など、状況に応じた作戦を準備しておこう。

ポイント2 つい忘れがちだけど陣形にも気を使いたい

普段は感じないが、特定の敵やボス戦で効果を発揮するのが「陣形」。突っ込んでくる敵を前衛でブロックしたり、後ろに下がって攻撃を封じたりと、実は何かと便利なのだ。





▲▶直接攻撃が苦手なキャラを後ろに下がらせるのは大基本。前に出したキャラで、敵の進行を食い止めよう。

ポイント3 回復アイテムは超重要 特に「～の光」は常備したい

体力回復系のアイテムは敵を倒して入手できることも多いが、MP回復の「～の光」は買うのが基本。高価だが、常備しておいて損はない。



◀やや高価かもしれないが、それだけの価値は十分にある。

ポイント4 毒によるダメージは深刻 前衛のキャラには毒対策を

戦闘時に敵から毒を受けてしまうと、1ターンごとに毒によるダメージを受けるが、これが馬鹿にできないダメージ量。毒対策はしっかりしておきたい。解毒アイテムはもちろん、できれば毒を無効化する装備も持たせよう。



▲毒を受けてしまうと、その後は1ターンごとにHPが減る。このダメージがデカイのだ。



▲陣形で前のほうに出している前衛キャラには、毒を無効化するアイテムを装備させておきたい。

ポイント5 MPはなるべく節約したいが ピンチになったら惜しまず使え



MPの温存は戦闘の鉄則だが、MPをケチる余りに戦闘が長引き、結果として大きな被害を被ってしまっては本末転倒。それなりの強敵が現れたら、迷わず強力魔法で片付けよう。

ポイント6 ストーリーは基本的に一本道 「買い逃し」「やり忘れ」に注意

冒険の道すじ、つまりストーリーは一本道で進んでいく形式なので、本筋には関係ないイベントやアイテムがある場所には、そのときに行っておかないと2度とお目にかかれないこともある。特に、収集アイテムの代表格であるブロマイドは、取り逃がすと2度と手に入らないものが多いので要注意。



特にブロマイドは致命的!!

◀ぜひとも全種類を揃えたいブロマイドだが、タイミングを逃してしまうと、手に入れるのはもう不可能。

ポイント7 仲間の特性をしっかり覚えて 効率のよい戦闘を心がけよう

戦闘のポイントは、やはりパーティのメンバーそれぞれの特性を把握して、そのキャラに合ったアクションを主体に戦うこと。誰に肉弾戦をやらせて、誰を回復要員にするのかを、まず考えよう。



アレス



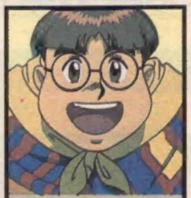
いわゆる万能タイプ。回復用の技も覚えるが、戦闘では肉弾戦をメインにこなす前衛に。得意の剣技はボス戦の切り札だ。

ルーナ



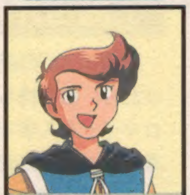
回復&戦闘補助が得意な、いわゆる僧侶タイプ。陣形では最後尾に下げておいて、体力回復を中心に。攻撃するなら弓で。

ラムス



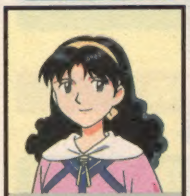
パーティには序盤のうちしか参加しない。とりあえず肉弾戦担当だが、打たれ弱いので、弓を持たせて後衛に下げるのも可。

ナッシュ



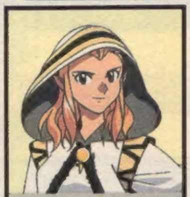
便利な攻撃魔法の使い手だが、最初のうちはMPに不安があるので弓での攻撃をメインに。もちろんボス戦では魔法全開だ。

ミ　ア



ナッシュと同じく攻撃魔法を使いこなす。弓を装備することができないので、攻撃は杖が頼り。やはりボス戦での主役に。

ジェシカ



回復魔法を使いこなす僧侶タイプのキャラ。肉弾戦をやらせても意外に強いので、陣形では中盤あたりに置いてもいい。

キリー



絶対に前衛肉弾戦担当。魔法のたぐいが使えないので、剣を振るのが仕事となる。常に前に立たせて、斬り込み隊長に。

レイク



ワンポイントでパーティに参加するお助けキャラ。キリーと同じく魔法は使えないが、剣を使わせるとめっぽう強いタイプ。

ガレオン



レイクと同様にワンポイントでパーティに加わるが、こちらは魔法タイプ。全体攻撃魔法をガンガン使ってザコを一掃しよう。

※名前のところが緑色のキャラは、お助けキャラです。

チャート攻略!!ミロードの村までの全イベントを解説

ここでは物語のスタートから、中盤のミロードの村までの道のりをチャートとストーリー説明で追いかけていこう。チャートを見ればブロマイドやレアアイテムなどの入手場所が確認できるようになっているので、見逃しや取り逃し対策もバッチリだぞ。

※チャート中、通常のイベントはミドリのカコミで表記し、ブロマイドなどの入手場所はピンクのカコミで表記。

通常のイベント

ブロマイド・レアアイテム入手

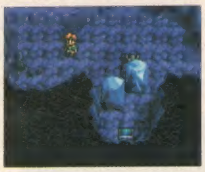
CHAPTER 1 ホンメル島 勇者にあこがれた少年は、冒険への一歩を踏み出す

CHAPTER1 進行チャート

①ブルグの村
↓
②白竜の洞くつ
↓
③ゴートの森
↓
④ブルグの村
↓
⑤ゴートの森
↓
⑥港町サイス
↓
⑦魔法オババの森
↓
⑧魔法オババの家
↓
⑨港町サイス
↓
⑩船中の道具屋
↓
CHAPTER2へ

②白竜の洞くつ　氷柱はサスカッチで壊そう

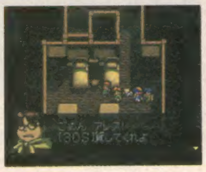
白竜に会い、この先のキーアイテムとなる「竜のダイヤ」を入手するには、まず「竜の指輪」が必要。このアイテムは洞くつの奥、氷柱でさえぎられた宝箱に隠されているので、近くにいるサスカッチをうまく誘導して氷柱を壊してもらわなければ取れない。

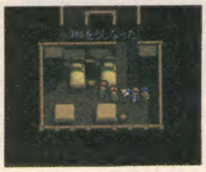


◀氷柱とサスカッチの間に立ち、走ってきたらすぐに逃げる。

④ブルグの村　ラムスにお金を貸しておこう

ブルグの村に戻ったら、武器屋の2階に行き、ラムスに言われるままに30S貸しておこう。ここでは何も起きないが後のイベントにつながるぞ。





◀このときは何事もないが、とあるイベントに関係アリ。

⑦魔法オババの森　トラップの宝箱に気をつけて

魔法オババの森でナッシュに会ったら、彼の持ち物からミアのブロマイドを入手できる。ちなみに森の中の広場に置いてある宝箱はトラップ。開けないように。



▶ナッシュの持ち物からミアのブロマイドをもらっておこう。

危険



▲広場の中央にある宝箱は危険。端にあるのは安全だぞ。

⑨港町サイス　いわゆるボス！ ゼィ・ウーズ出現

魔法オババの家からサイスに戻ると、ボスキャラ(ゼィ・ウーズ)との戦闘が待っている。HPを回復する能力を持つ厄介な敵だが、アレスの剣舞を連発させて戦えばそのうち倒せる。星くずの光を、惜しみなくつぎ込むぐらいのつもりでかかろう。



◀MPをケチらずに、アレスとナッシュは魔法全開で戦え。

⑩船中の道具屋　謎のアイテム「せっけん」…？

メリビアへと向かう船中の道具屋では、用途不明の「せっけん」を入手できる。このアイテムも、ブルグの村でのラムスにお金を貸すイベントと同様、後のイベントで効果を発揮するもの。何に使うかはさておき、とりあえず4個ぐらい買っておこう。



◀しばらく使いみちはないが、大切に取っておこう。

謎の剣士・レイク 彼の助けは必要か!?

レイクの助太刀イベントは、先を急ぐのならお願いするべき。断ればお金と経験値稼ぎにはなる。



◀この時点でパーティが弱っているようなら、迷わず助けてもらおう。

CHAPTER 2 カタリナ大陸 本格的な冒険に突入！ 物語は意外な方向へ…

⑬メリビアの地下水路 こまめに戻って回復しよう

ムダのないルートで進めば一気にボスまでたどり着いてクリアしてしまうことも可能だが、大事を取るなら適度に進んで宝箱を開けた後、とりあえず戻って回復しておこう。右のチャート下でも書いているが、ここでお金を稼げばすぐに町に戻って買い物ができる。アクアリザードとの戦いに備えて、とりあえず回復アイテム（星くずの光）をたくさん買っておいてもいい。



◀魔法を派手に使って突き進み、なくなったら回復に戻る。

アクアリザードとの戦いでは、陣形で全員を後ろに下げて、遠距離攻撃で勝負しよう。

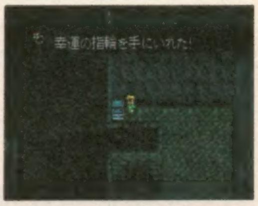


遠距離攻撃がポイント!!

▶アクアリザード戦では、全員を後ろに下げて炎攻撃を封じ込めよう。こちらからの攻撃は、剣舞を中心に。

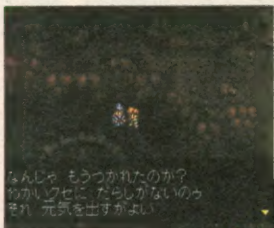
⑭メルの館 地下水路の隠し部屋へ！

アクアリザードとの戦いが終わったら、とりあえずメルの館に戻ってみよう。２Ｆの武道場で、それまでは見張りがいて通れなかった場所が通れるようになっているのだ。ここから進んでいくと、なんと地下水路につながっていて、物理攻撃をよけやすくなる「幸運の指輪」と、ＭＰ回復の「星くずの光」を入手できる。



⑰試練の迷宮 回復アイテムが使えないけど…

試練の迷宮では道具の使用が認められないので、ＨＰを回復するにはルーナの歌だけが頼りとなる。が、各階に何人かいる試験官に話しかけると、それぞれ１度だけＨＰとＭＰの回復をしてくれる（入口にいる試験官なら何度でも回復してくれる）。



◀迷宮の中で監視している試験官に話しかけると、ＨＰとＭＰを回復してくれるのだ。

ボスのスパークマッシュとの戦いでは、ルーナに力の歌声で援護してもらってアレスは迷わず剣舞。ボスを倒した後には迷宮の先に進んで、宝箱の回収も忘れずに。



▶スパークマッシュの魔法は強力だが、負けずに力の歌声と剣舞のコンビネーションで。

⑳ナンザスの関所 宝箱のトラップは混乱系

ナンザスの関所へと続く峠道（東側）では、マップの一番上と一番下に置いてある宝箱にトラップが仕掛けられている。写真で位置を確認して、この宝箱だけは開けないように注意。



▲この２つの宝箱にトラップが仕掛けてある。

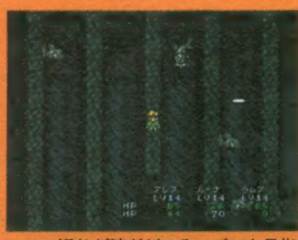
CHAPTER2 進行チャート

- ⑪自由都市メリビア
- ⑫メルの館
- ⑬メリビアの地下水路
- ⑭メルの館
- ⑮転送の泉
- ⑯アルテナ大神殿
- ⑰試練の迷宮
- ⑱魔法都市ヴェーン
- ⑲魔法ギルド
- ⑳ナンザスの関所

㉑へ

地下水路で稼いでアイテムの充実を！

すぐに町に戻れる地下水路は、魔法全開で敵を倒して、楽にお金を稼ぐチャンスだ。デスカラシンが出現する辺りまで進んでお金と経験値を稼ぎ、MPが底を突いたら町に戻る。これを繰り返して、とりあえずの目標は「星くずの光」の充実。3個ぐらいは買っておきたい。



▲この辺りが稼ぎどころ。ボスを目指すときにはよけて通るんだけど……。

CHAPTER2
カタリナ大陸 心強い仲間、ジェシカ登場！ しかしホンメルでは悲劇が…

CHAPTER2 進行チャート

㉑ランの村
↓
㉒ランの小島
↓
㉓ランの村
↓
㉔魔法都市ヴェーン
↓
㉕魔法ギルド
↓
㉖クリスタルの塔
↓
㉗自由都市メリビア
↓
㉘メルの館
↓
㉙港町サイス
↓
㉚白竜の洞くつ
↓
㉛ブルグの村
↓
㉜へ

家の地下室にはブロマイドがある

白竜の洞くつからブルグの村へと戻されたら、そのまま家の地下に降りて、ルーナの写真を入手しておこう。このアイテムの入手リミットは、チャート㉞自由都市メリビアでメルが石化してしまうまでなので、ここで取っておくのが楽なのだ。



◀ルーナと別れたばかりだけに、感慨深いものが……。

㉑ランの村 ジェシカが仲間に加わる



ランの村で村長の家を訪ねていくと、アルテナの見習い神官であり、英雄メルの娘であるジェシカに出会う。ランを荒らす偽者ドラゴンマスターを倒そう、という彼女の提案に同意すると、ここからジェシカが仲間に加わる。ルーナがいなくなったとき、頼りはジェシカの回復魔法だ。

㉒ランの小島 偽者ドラゴンマスターを倒せ



▲偽者とはいえ、今のアレスたちには強敵だ。

ランの小島の奥にいる偽者ドラゴンマスターと戦うためには、毒の沼地や手強いモンスターとの戦いを切り抜けていかなければならない。また、小島に置いてある宝箱のうち、通り道に露骨に置いてあるものは例によってトラップなので気をつけて。

偽者ドラゴンマスターとの戦いでは、破壊力抜群の「舌」攻撃に警戒して、ジェシカとルーナは回復に専念させよう。

㉖クリスタルの塔 回復アイテムを買っておこう

試練の迷宮ではアイテムを使用できなかったが、このクリスタルの塔では武器の装備ができず、すなわちミアとナッシュの魔法で戦うしかない。さらに、ミアとナッシュは回復魔法を持っていないので、ＨＰの回復はアイテムに頼ることになる。塔に入る前にＨＰとＭＰ両方の回復アイテムを買っておこう。



◀回復アイテムは少し多めに持っておくぐらいが安心。

㉚白竜の洞くつ 魔法皇帝ガレオンの真意！



◀ファイディとガレオンは、ルーナの出生を知っている。

ひさしぶりに訪れた白竜の洞くつでは、前半のキーイベントとなる出来事が起こる。旧知の仲である白竜ファイディと、ヴェーンの宰相ガレオン。２人の再会は想い出話に花を咲かせるようなものではなく、ルーナの運命を揺るがす、混沌の時代の幕開けを告げるものだった。ファイディを倒したガレオンは、力なく崩れ落ちるアレスを横目に、ルーナを連れ去ってしまう…。





▲▶魔法皇帝と化してファイディを打ち倒し、ルーナをさらっていくガレオン。はたして、彼の真意は!?

白竜ファイディを倒しガレオンはルーナをさらう

CHAPTER2 カタリナ大陸 失意のアレスだが、白竜に認められた彼こそが…

34 自由都市メリビア メリビアに襲いかかる魔族!!

ルーナを失い、失意のアレスの新たな旅立ちはメリビアから。ファイディの遺した白竜の翼でメリビアにたどり着くと、町は魔族の攻撃を受けていた。そしてこの町ではまた、アレスたちを新たな悲劇が待ち受けている。


▲魔族の襲撃に揺れるメリビア。モンスターの強さ自体はそれほどでもないが……。

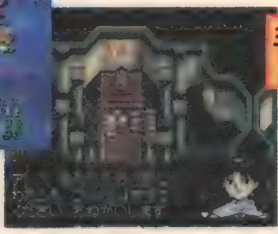

▲ジェシカをかばうために魔女ゼノビアの魔法を受け、メル提督は石像になってしまう。

36 魔法都市ヴェーン 魔族の手はヴェーンにも！

グラン・ドゥーム強襲!!

ジェシカとともにヴェーンに向かうと、ヴェーンにも魔族の手が。メリビアとは違い、ここはボス戦のみだが、ミアとナッシュの手には余る。アレスが持つ剣技の魔法が効果的なので、アレスは魔法中心で戦わせよう。


▲なかなか手強いグラン・ドゥーム。剣技の魔法が弱点なので、アレスの剣舞を中心に攻撃を組み立てながら戦おう。


ミア&ナッシュが仲間に

◀戦いが終わると、ドラゴンマスターを目指すアレスの旅に、ミアとナッシュが同行。

37 ナンザスの関所 キリーに話しかけるとアウト

ナンザスでのキリーの戦闘イベントが終了すると、頼もしいキリーが仲間に加わってくれる。が、ここでキリーに話しかける前に、建物に入ってキリーのベッドを調べておこう。先に彼に話しかけてしまうと手に入らなくなるブロマイドが、ここで入手できるぞ。


◀ここで話しかけてしまうとアウト。その前に、キリーのベッドへ直行だ。

CHAPTER2 進行チャート

- 32 タインの塚
- 33 港町サイス
- 34 自由都市メリビア
- 35 メルの館
- 36 魔法都市ヴェーン
- 37 ナンザスの関所
- 38 自由都市メリビア

CHAPTER3へ

高価な追憶の鏡 買う必要はあるの？

キリーが仲間になった直後にメリビアのラムスの店に行くと、いくつかのブロマイドと「追憶の鏡」というレアアイテムを入手できる。見たことのあるムービーをいつでも見ることができるこの鏡は、65000Sもする値打ちもの。ここで買っておかないとほかでは売っていないので、できるだけ押さえておくべきだろう。

CHAPTER 3 マリウス地方 試練の赤竜を求めて、アレスの冒険は続く！

39 リッツアの町 白竜の翼を盗まれてしまう！

盗賊の町として名高いリッツアで、お約束の如く白竜の翼を盗まれてしまうアレス。町の中をやみくもに探すよりも、ここは手がかりを求めて酒場に直行しよう。困った時になると突然現れるレイクが、ここでもアレスにアドバイスをくれる。彼の助言に従い、一行はミロードの村へ……。


◀白竜の翼を盗まれたら酒場へ。頼れるレイクがここでも助けてくれる。

CHAPTER3 進行チャート

- 39 リッツアの町
- 40 ミロードの森
- 41 ミロードの村

さらなる冒険へ

白竜ファイディ、そしてルーナを失ったアレス
真のドラゴンマスターを目指し、その旅は続く…

スレイヤーズろいやる

恒例の「なかよし四人組」に加え、白蛇（サーペント）のナーガも登場するゲームならではの豪華キャストに、PS版ならではのミニゲームを追加!! ファンには嬉しい豪華仕様で、徹底的に「スレイヤーズ」を楽しめる!!



ゲームならではの豪華キャスト！ミニゲームの追加でさらに楽しい!!

スレイヤーズろいやる

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶角川書店／ESP
	▶MC(2ブロック)

STORY
エルフの首飾りの謎(お宝)を求めてリナとナーガが行く!?

リナにまとわりつかれてしまうと、待ち受けるのは怒濤の不幸。原作でのこの基本に忠実に、今作の依頼人（もちろん本人が頼んだわけではない）であるエルフ族のラークにも、災厄が次々と襲いかかる。不幸に打たれて鍛えられ、どんどん強くなっていく不憫さに注目なのだ。

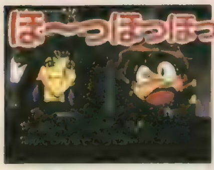
今回の依頼人(犠牲者)



◀魔族に襲われているところを助けられたばっかりに、さらなる不幸が……。

いつもの2人旅に…白蛇（サーペント）のナーガ登場

物語は、リナとガウリイが食事をしている定食屋から始まる。たわいのない会話をかわす2人の耳に、突如として響く高笑い……すべてを悟ったリナが、あきらめ顔で振り向いたそこに立っていたのは、自称リナの最大最強のライバルである天才魔道士（性格に難はあるが）白蛇（サーペント）のナーガだった……。

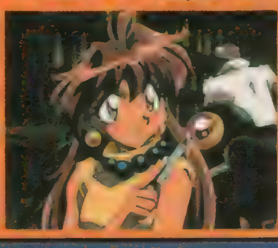




▲▶高笑いとともに現れたナーガ。いつも貧乏でリナにたかってばかりの彼女は、もちろんここでもたかる。

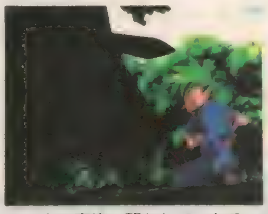
Tips 町に着いたらメシを食え

新しい町に着いたら、食事を忘れないように。宿屋で夜まで休んで、食事を求めて酒場にGo！食事によって上がるステータスは、キャラそれぞれのクリティカル発生率。高めておいて損はない。



ラークとの出会いにお宝センサー反応！

町を出たリナ一行は、森の中で魔族に襲われているラークと出会う。加勢して魔族を退け、ことの成り行きを訊ねると、ラークが住んでいた村が魔族に襲われ、妹をさらわれた上にラークもまた追われているのだという。心当たりはラークが持っている首飾りだけだが、お宝の匂いをキャッチしたリナは、ラークに親切を押し売り、一緒に旅をすることになる。



▲2人の魔族に襲われていたラーク。なんとか抵抗するが多勢に無勢。リナたちは助太刀に入る。

▼当然、バトルに突入。メッセージではラークを巻き込まないように注意されるが、カンケーなし。



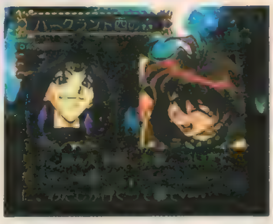


何やらお宝のニオイが!

◀ラークから事情を聞く。どうやら、彼が身に付けている首飾りが鍵を握っているようだ。うーん、お宝の匂い。

ナーガの裏切り。そして、ナーガ逃亡

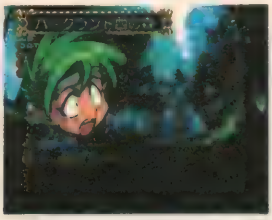
とりあえず一行は宿屋に宿泊。朝になるとナーガの姿が見えないが、もちろん気にすることなく出発。すると町を出てすぐに、先日の魔族モスマンと、モスマンからのニセの依頼を引き受けてやってきた、マヌケなナーガが!!



▲依頼はウソだと気づいたナーガだが、礼金惜しさに開き直る。



▲そして戦闘に突入。腐ってもナーガの魔法の腕は確か。要注意!!



▲敗れたナーガは脱兎のごとく逃げ去る。礼金を落として……。

首飾りの手がかりを求めグラムストックへ





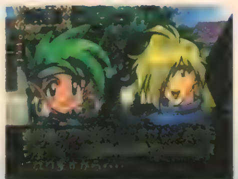
ナーガを追い払った一行は、長老エルフに首飾りの情報を聞くべくグラムストックへ。グラムストックを守っていた傭兵を敵と勘違いして見事にノックアウトしてしまうが、もちろん長老の前ではその事実を隠し通す。グラムストックでのイベントが終了したら、広場にいる男に話しかけよう。すると、盗賊退治のイベントに進めるぞ。

▲広場にいる男に話しかけて盗賊に関する情報を聞けば、盗賊退治のイベントが発生する。

もののついでに盗賊退治を楽しむ

裏街道を通ってソニア・シティへ

グラムストックからソニア・シティへの移動には、裏街道を使うのがベスト。無事にゼルガディスと合流した上に、盗賊との戦闘が発生し、イベントアイテムとなる「高そうな像」(ゲームのクリアには関係ない)を入手できるのだ。



▲ソニア・シティへの道のりは裏街道がオススメだ。

ゼルガディスが仲間に



▲▶魔族との戦闘イベントに、颯爽と登場のゼルガディス。相変わらずクールなご様子。

ソニア・シティではイベントてんこ盛り!

ソニア・シティでは、物語本筋のイベントのほかに「高そうな像」を持っていれば発生する教会での神殿イベント(ややこしい…)と、広場に立つメアリという女の子に話しかけると発生する盗賊団の倉庫破壊イベントがある。どちらもクリアには関係ないが、見ておいて損はない。

神官の悩み



▲「高そうな像」を持っていると、強制的に発生するイベントだ。

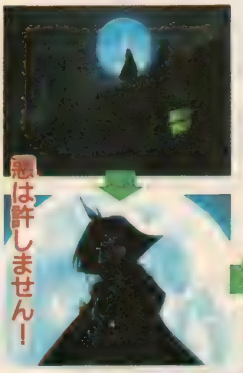
メアリの願いごと



▲このイベントは回避可能だが、引き受けても手間はかからない。

おてんば姫・アメリア参上!!

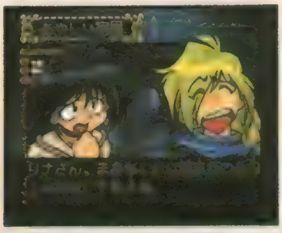
本筋としては、リナ一行に魔族エミリアが襲いかかるシーンで、おてんば姫・アメリアが登場!!





イゼルセンからセイルーンへ! そして…?

ソニア・シティを出たら、バークランド、イゼルセンを経由してセイルーンに向かう。イゼルセンではあやしい宿屋イベントを楽しんで、次に待ち受ける魔族ゾッドとの決戦に備えよう。そして……!!



▲町の南にあるあやしい宿屋。イゼルセンでの宿泊はここがオススメ。



◀魔族ゾッドとの決戦!! この戦いで、4人目の魔族の名前が判明。

ガレフに首飾りを奪われる!!

▶セイルーン国境では、世界征服の妄想に取りつかれた、あのガレフのおっさんにラークの首飾りを盗まれる。追いかけろ!!



TACTICS

仲間をオトリに火を吹く強力魔法! これがスレイヤーズ流

ＳＬＧ形式で展開される、戦闘のコツを解説。「スレイヤーズろいやる」におけるもっとも効率の良い常勝戦術とはズバリ、「仲間を囮にして敵を呼びよせ、仲間もろともドラグ・スレイブで吹き飛ばす」…コレです。取り扱い説明書も推奨の、オフィシャル戦術!! 問題はドラグ・スレイブなどの強力な呪文が封じられている戦闘ですが、そこは気合と使える呪文を駆使して頑張るしかない!!



◀こんな配置を見かけたら、面倒なことになる前にドラグ・スレイブ!!

決め手は魔法! 「使える」呪文はどれ?

ドラグスレイブなどの強力な呪文が便利なのは当然として、それらの強力呪文が使えない場合には、右の表にある呪文をメインに戦うとベター。注意したいのは、同じ呪文でも唱えるキャラによって威力が違うこと。呪文を選ぶ時には、ウインドウで威力を確認することを忘れないように。


◀ラーク、シルフィール以外のエルメキア・ランスは弱い。

●主力となる呪文一覧表

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ
ファイアー・ボール	○	○	○	○	○	○
エルメキア・ランス	○	○	○	○	○	○
ダイナスト・ブレス	○	○	×	○	×	×
ブラム・ブレイザー	○	○	○	○	×	×
アストラルヴァイン	×	×	○	×	×	×
ヴァイスファランク	×	×	×	○	×	×
ホーリィ・ブレス	×	×	×	○	○	×
ラ・ティルトB	×	×	○	○	×	×

※リ:リナ　ナ:ナーガ　ゼ:ゼルガディス　ア:アメリア　シ:シルフィール　ラ:ラーク

攻撃呪文を持つ敵と戦う場合は…

詠唱時間（次に呪文を唱えられるまでの時間）は、敵からの攻撃を受けると長くなってしまうので、遠距離からの呪文攻撃を持つ敵には要注意。敵を引きつけて叩くつもりでいたところに呪文で先制されて、詠唱時間を延ばされるのは最悪。



◀離れていてもおかまいなしの呪文攻撃。威力は低くても……。

詠唱時間が延びる!



▲アメリアのウインドウに注目。呪文攻撃を喰らってしまい、詠唱時間を示す「!」マークが青色にまで戻っている。

肉弾戦を狙うのもいい



▲乱戦になったあげくに詠唱時間を延ばされるぐらいなら、肉弾戦に切り替える呪文を唱えた方がいい場合も。

シンボルはこまめに回収しよう

戦闘時に敵を倒すと出現する（ことがある）シンボルの回収は、このゲームで唯一のパワーアップ方法。混戦時には、シンボルの出現を確認してからでは回収が間に合わない（敵に取られてしまう）こともあるので、トドメを刺すときにはシンボルが出現するものと決めつけて、その敵がいる場所にパワーアップさせたいキャラを移動させるという手も必要。

前進に注意


◀近い敵から倒すと、その後ろにいる敵にシンボルを取られがち。

最後は剣で


◀最後の敵は、剣などの直接攻撃で倒せばシンボルの回収が可能。

オトリで敵を集めて、ドラグ・スレイブ

戦術の肝となる囮作戦では、まず囮を敵に向かって突っ込ませているスキに、肉弾戦担当のガウリイと、シンボルを回収させたいキャラを、呪文の効果範囲から逃がしておくように。そうしたら、あとは心おきなく呪文を発動させよう。


▲ガウリイは絶対。強化したいキャラがいれば、それも逃がす。



基本はコレ

▶敵が囮に群がるのを見はからってから、強力な呪文で一網打尽。大抵の場合はドラグ・スレイブ。

MINI GAME ミニゲームで勝つ!! ためのアドバイスと攻略テクニック

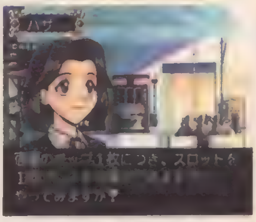
最後にお届けするのは、攻略法やそれに近いものが存在するものだけにしぼった、ミニゲームの攻略法とアドバイス。ミニゲームの成績はセーブされないので、それほど気合いを入れて攻略する必要もないかもしれないが、せっかくあるんだし、どうせなら頑張ってみよう。なお、ナーガの高笑いトライアルに関しては、最高肺活量を達成できませんでした（涙）。その他のゲームは完璧です。



◀ゲームをクリアすれば、すべてのミニゲームで遊び放題!!　なのだ。

本編の攻略にかかわるモノもあるぞ

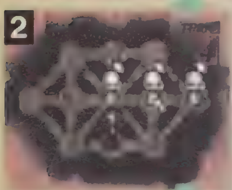
たかがミニゲームではあるが、KNIGHT & MONSTER と SLOT MACHINEは本編での所持金獲得にかかわるイベントなので、攻略法を知っておけば得こそあれ損はない。最終決戦に備えて潤沢な装備を整えておきたいなら、ミニゲームを極めろ！



▲サブイベントではあるが、所持金を増やせるのは見逃せない。

KNIGHT&MONSTER必勝パターン

1


2


3

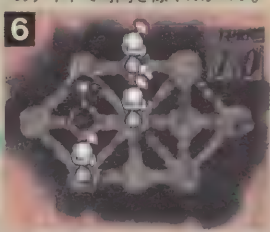

4


5


●まず、上と下のナイトを動かして、写真1のような形にする。
●次に、写真2のようにセンター下、もしくはセンター上にモンスターが近寄ってくるまで、真ん中のナイトを上下にウロウロさせて待ち……。
●写真4の状態まで追撃。
●右端のナイトを動かし、写真5のように、右上のマスでブロックできる態勢にする。
●右端のナイトで追撃して、写真6の状態ならそのまま前進。モンスターが左端にいる場合は、真ん中のナイトを左上に移動させれば詰みとなる。



▲モンスターがくるまで、真ん中のナイトで時間を稼ぐのがコツ。

6


SLOT MACHINE リール配列図公開



左リールでリナ(写真最上段)を狙い、そこで止まった絵柄に応じて、中リールはリナ下のガウリイかゼルガディスを目印にして止めよう。最後の右リールも、リナ下かリナ上のガウリイを目印にして止めれば、ナーガ以外のキャラを高確率で揃えることができるのだ。



最初はココ

◀慣れるまではリナの下のガウリイを目印にして、リナの位置を少しずつ覚えていくといいだろう。

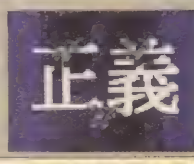
後は適当に

▶後は止まった絵柄に応じて、その絵柄に近いガウリイやゼルガディスなど、目立つものを目印に。



大回転アメリア（難度S技）

画面左のコマンド表に、その存在だけが記されている難度S技の、2番目のものを公開しよう。コマンドは下の通りで、これを3秒以内で正確に入力すればOK。ちなみに、✚キーは「回して」も構わない。



コマンド ……………………………… ←↑→↓←↑→↓L1□

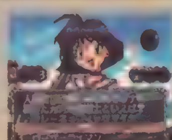
ナーガの高笑いトライアルのコツ

肺活量を上げるコツは、ボタンをひとつずつ確実に入力すること。同時押しになってしまった場合には、入力したと見なされないぞ。ボタンの1つ1つを弾くような感じで、落ち着いてテンポよく急げ（?）。



その他のゲームについて

これ以外のミニゲームは、コツというよりも慣れや経験(特にクイズ)、原作への愛と知識（特にクイズ）がモノを言うので、攻略アドバイスの対象からは除外。しかしこのクイズ、初心者にはキッツイですなあ。



トレジャーPS参入第1弾！期待のACTを徹底レポート!!

SILHOUETTE MIRAGE
シルエットミラージュ

REPROGRAMMED HOPE



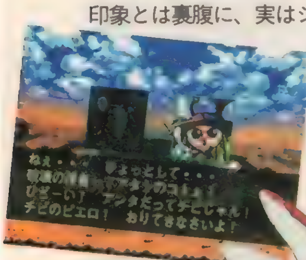
SSで発売されて話題を呼んだ新感覚アクションをひっさげ、あのトレジャーがPSに参入！　今回は、この『シルエットミラージュ』の基本システムとユニークな魅力にとことん迫る!!

シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE	
7 23 ACT	▶¥5,800　▶トレジャー／ESP
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

コミカルだけど実は手強いACTなのよ！



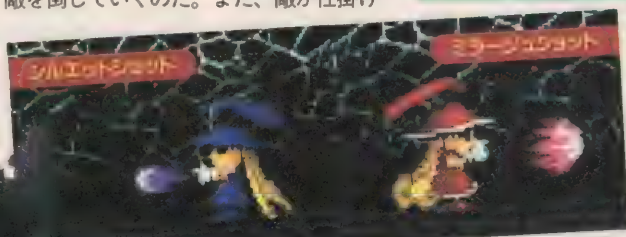
この『シルエットミラージュ』は、さまざまなアクションを駆使して戦う横スクロールACTだ。画面から受けるコミカルな印象とは裏腹に、実はシビアなテクニックが要求されるぞ。まずは、その基本システムを説明しよう。



敵に応じて属性を変更

本作の最大の特徴は、敵に「シルエット」または「ミラージュ」という、いずれかの属性が設定されていること。プレイヤーは戦闘時にまず敵の属性を見極め、その属性と反するショットを撃つことで敵を倒していくのだ。また、敵が仕掛けてくる攻撃や体当たりは、リフレクターと呼ばれるバリアで跳ね返すことも可能。この2大アクションにダッシュやジャンプ、投げなどを組み合わせて戦っていく、実にACTらしい爽快感が、「シルエットミラージュ」の醍醐味なのだ。

相反する属性弾の撃ち分けがカギ！

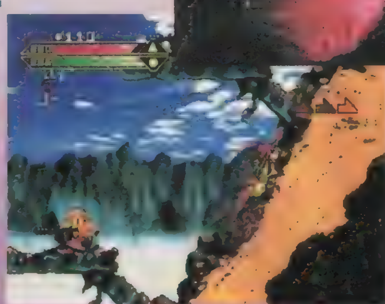


◀左向き時はシルエットショット。右向き時はミラージュショット。敵の属性と同じショットで相手の攻撃力を削り、異なる属性のショットで体力を削っていく。



▶敵と同じ属性（色）で立っている時に△ボタンを押すと、リフレクターが出る。同じ属性の敵や弾などは、これで跳ね返して相手にダメージを与えられるぞ。ただし異なる属性の場合は反射不可能でダメージをくらうのだ。

撃て、跳べ、走れ!! 跳ね返せ!!!



◀もちろん跳んだり走ったりのアクションもアリ。これらを組み合わせて戦うのだ。



主人公（プレイヤーキャラ）
シャイナ・ネラ・シャイナ

世界を再建するために目覚めた女性キャラクター。シルエットとミラージュの属性を半分ずつ持つハーフ状態で覚醒し、両属性の攻撃ができる。



どんな戦い方で進んでいくの？ そのポイントをご紹介♪

左のページで本作の大きな特徴をざっと説明したが、『シルミラ』にはその特徴ゆえのテクニカルな戦い方が存在する。敵の属性を考慮したショットの撃ち分けや、リフレクターによる反射攻撃、これらの攻撃とダッシュやジャンプ、投げなどのアクションを組み合わせた複合攻撃etc…。従来のＡＣＴとは一味違った、これらのユニークな戦闘法を熟知しないと、このゲームが持つ魅力を十二分に体験することはできないのだ。ここでは『シルミラ』の基本的なプレイ方法を３つのポイントに分けて説明すると同時に、その独特の楽しみ方について迫っていくことにしよう。

画面上の数字は、敵を殴って奪った所持金を示す。これがないと、パラサイト（後述）を購入することができない。

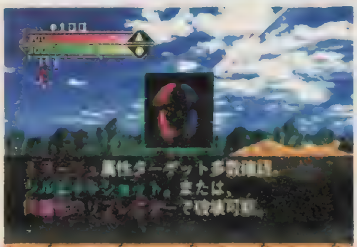
メイン画面説明



上のゲージがシャイナの体力、下のゲージが精神力を表し、精神力が減ると攻撃力低下、体力０でゲームオーバーになる。各種パラサイトによって回復可能。

POINT.1 敵の属性を見極めて攻撃するのだ！

敵は基本的にシルエットかミラージュのいずれかの属性を持つ。そこで、敵の精神力を同じ属性のショットで削って攻撃力を低下させ、異なる属性のショットでトドメを刺す。これが基本的な戦い方だ。ただし、中には属性を常に変化させる敵もいたりするので、それを見極めないといけないのだ。





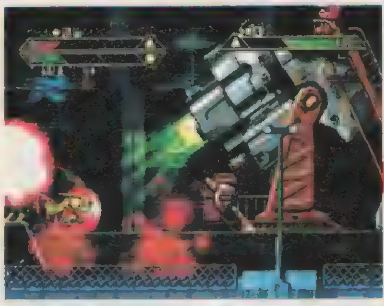
▶敵と同属性のショットで攻撃しても、敵の体力は減らないので注意！ 素早い属性チェンジが勝負のカギだ。

CHECK!! 属性チェンジを上手く使おう

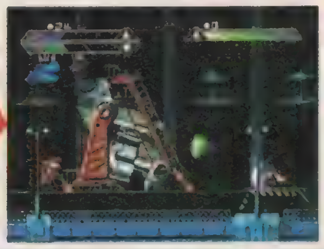
画面右端にミラージュ属性の敵がいる時にシルエットで攻撃するには、属性チェンジを使う。これを使うと右向き／左向き時の属性が変わり、左向き時にミラージュが撃てるようになる。

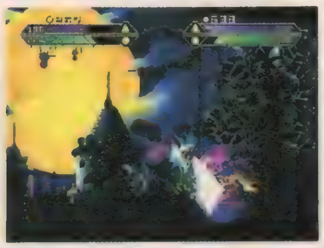
POINT.2 リフレクターで攻撃を跳ね返せ！

弾幕をはってくる敵と戦うときは、リフレクターを使って敵弾を反射させ、相手にぶつけてダメージを与えるのが最良の策。また、リフレクターには同属性の敵の突進や接触攻撃を止める特性もある。これを上手く使いこなせば「敵の力を利用して相手を叩く」ことが可能。ほかのアクションと組み合わせることで攻撃の幅も広がるぞ。



▶同属性の敵の攻撃を、瞬間的に反射させて敵に返す。相反する属性弾は、跳ね返せないので要注意!!





◀このように敵の突進を跳ね返し、続けて攻撃することも可能。

POINT.3 お金を奪ってパラサイトで強化！

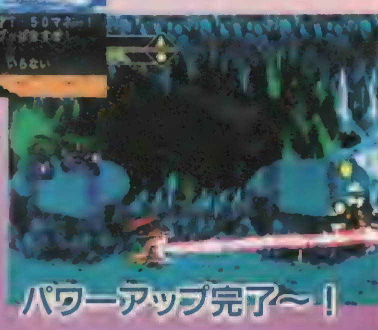
２種類のショットとリフレクターだけでのクリアも可能だが、やはり強化アイテムはあったほうがうれしい。プレイ中、シャイナは敵を殴ってお金を奪えるが、これが貯まるとショップでパラサイトという強化アイテムを購入できる。パラサイトには７種類あり、精神力を回復するものから追尾レーザーを撃ち出せるものまでさまざま。これらは複数購入でき、プレイ状況に応じて使い分けられるのだ。



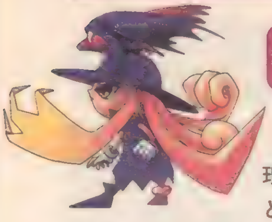
▲敵をつかんで◎ボタンを連打すると、相手がコインを落とす。対ボス戦でも可能だ。



◀ショップでパラサイトを購入。貯めたお金が足りないと、当然購入できない。



▶パラサイトの攻撃力は絶大。これで敵をなぎ倒しながら進むのだ!!



エリア4までのダイジェストとPS版オリジナル要素！

システム概要を理解してもらったところで、ここから先は1～4面までの見どころをダイジェストでご案内。同時にPS版オリジナルの新要素についても説明しよう。



▲おかしなヤツらが続々登場。でも結構手強い。

チュートリアル　最初はここで練習しましょ♪

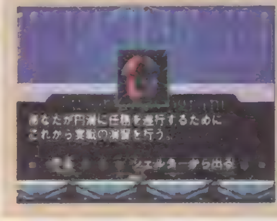
ゲームを開始すると、まずはこのチュートリアルに入る。ここではシャイナの目的などが説明され、続いてプレイ中の操作方法の練習ができるのだ。これはマニュアルいらずで超便利。しかも、画面上部にはアクション例が示されるのでわかりやすい。初心者は、ここでひと通り練習してから実戦に臨もう！





◀練習はいつでも中断可能。練習を終えると、エリアーからの実戦がスタートする。

練習後は本番へ

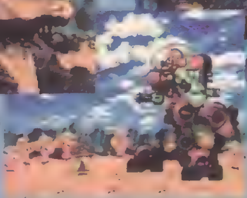


◀サポートプログラムの指示通りに、まずはここで練習してアクションを完璧に習得すべし。

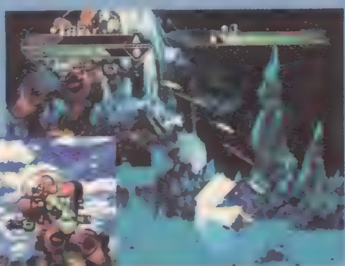
AREA.1　まずは軽～く肩ならし

エリア1は、シャイナが目覚めたドーム付近の荒野からスタート。ここは、まだザコの数も少なく、攻撃もキツくないので、きっちり殴ってお金を稼ぎつつ進もう。しばらくすると中ボスのトカゲが出てくるが、こいつは楽勝。さらに先に進むと、ボスのモーセが出現。こいつは異空間から戦艦を召喚して砲撃してくる敵で、ちょっと手強いのだ。

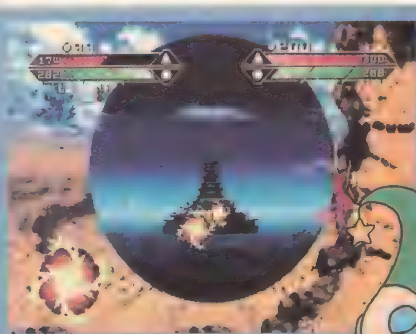




▲▶最初のうちは楽勝。きっちり敵から金を奪いつつ、2つのショットを撃ち分けて進め。



▲巨大なメカや中ボスも登場するが、たいして強くない。



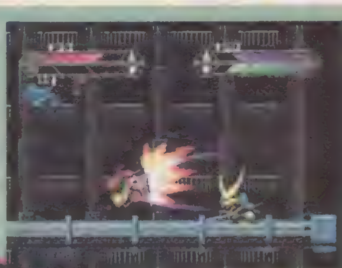


BOSS　モーセ

空間に、ほかの物体を召喚して攻撃する特性を持つ。特に戦艦を召喚しての砲撃は強烈。後にシャイナの仲間になる。

AREA.2　夜の市街地で大激戦!!

次にシャイナが訪れるのは市街地の一角。ここではバイクに乗った敵など、ちょっと厄介な敵が次々と出てくるので慎重に戦うこと。エリア1のようにスムーズには進めなくなってくるぞ。しかもある程度進むと、シルエットとミラージュの両属性を切り替えて攻撃してくるライバル・ゾファルが登場してくるのだ!!　これを何とか撃退してさらに進むと巨大な魚（？）型のボスが接近。次はコイツとのバトルだ！



◀このエリアから中ボスも数体ずつ登場して、その属性を生かした攻撃で攻めてくる。





ゾファル

体内に2つの属性を持つ存在で、同様の特徴があるシャイナにライバル心を持つ。後にもたびたび登場。



◀ボスは女の子の顔がついた魚型のガーディアン。触手攻撃が脅威だ。



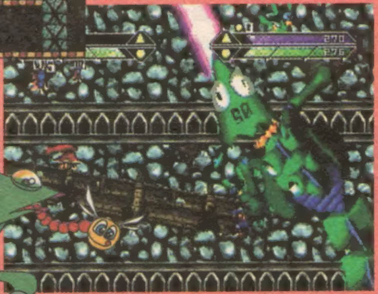
BOSS　テュミナス06

AREA.3 ここはどこ？ ファンタジー世界!?

市街地を抜けて次に着いたのは城壁の一角。ここでは巨大な歯車が背後から迫るトラップなどを避けつつ、城の奥に進んでいくことになる。

ある程度進むと、突如現れた気の弱そうな少年。ところが満月の光を浴びると、彼はシルエット属性の狼男に変身してシャイナに襲い掛かる!! これを何とか撃退して、さらに進んだ先に待つのは、巨大なトカゲ型のボス・マラキム（実はあまり強くなかったりして）。無事こいつを倒すと、再びモーセの次元転送プログラムで次のエリアに進めるのだが、その先にはあのゾファルが待っていた!!





▶難易度はさほど高くないが、トラップが多い面だ。

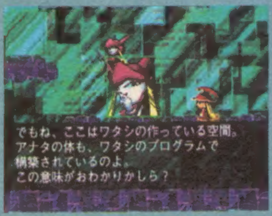


BOSS マラキム05

巨大なトカゲ型のボスだが、実は舌の先についている頭がくせ者。この部分を先に攻撃しないと倒すことはできない。

AREA.4 ミラージュシティでTV出演!?

エリア冒頭でゾファルを退けたシャイナが着いたのは、閑静な街並みの外れ。ここでは最初に、中ボスの運転手との戦いがあり、これをクリアするとTV局内でのボス3連戦が待っている。いずれも強敵ぞろいだが、リフレクターとショットの撃ち分けを駆使すればクリアも夢ではない。また、エリアの途中では中ボスとシャイナの暴言のやり取りも聞くことができ、なかなか笑えるエリアなのだ。



▲エリアの最初でゾファルが再び来襲。前回よりも攻撃が強力に!!



▲ゾファルを倒すと、次は両腕に属性を持つ運転手とのバトル。





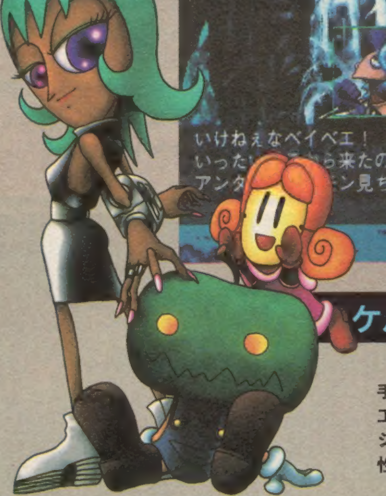
▲▶スロットなどで攻撃するサラとの戦いがTV局内で展開。これを倒すとボス戦に。

NEW POINT! PS版のみの新要素はボスキャラ2体の追加!!

SSから移植された本作だが、PSでの発売に合わせて新キャラ2体がボスとして追加された。その名もケルヴ02とザカリアス。この2体がどこで出現し、どのような戦い方でシャイナを襲うのかはまだヒミツ。しかしいずれにせよ、プロフィールを読む限りではかなり強そうな敵だけに、苦労させられるのは間違いないだろう。



◀ケルヴ02とザカリアスの出現エリアや条件などは不明。ほかの敵と比べると強そうに見えるのだが、その力は未知数だ。果たして……？



ケルヴ02

両肩にザコでできた巨大な触手を持ち、これで敵を襲う。人工的に作られたハーフであり、シャイナやゾファル同様に両属性を使った攻撃を仕掛けてくる。





ザカリアス

見た目は小さな子どもだが、その力は強烈。愛車Xフォーチュンを駆り、手にしたカマ「デスⅫ」で相手を切り刻むため「狂皇」なる仇名を持つ。属性はシルエット。

株式会社ESP
代表取締役
社長

宮路洋一氏

スペシャルインタビュー

「結局、「感動」なんだと思う」



ESPでの僕は、プロ
思いを実現する、ユー

宮路洋一氏 ――――Youichi Miyaji

これまではセガ系のハードで多くの名作を発表してきたクリエイター。自身の作品としては『ルナ』がPSデビュー作になる。

まさにプロ中のプロともいえるゲーム職人集団・ゲームアーツを率いて、数々の名作ソフトを世に送り出してきた宮路洋一氏。そんな彼の作品が、ついにPSに登場する！　そして、彼自身もまた、このインタビューが記念すべきPS専門誌初登場なのだ!!

クリエイターをサポートすることがESPの目的

宮路洋一氏（株式会社ESP代表取締役社長、以下M）：僕がESPを作った目的は、優秀なクリエイターをサポートしていく、支援していくということ。例えば『ルナ』だったらアルファシステム（PS版『リンダキューブ　アゲイン』を開発)、『シルエットミラージュ』はトレジャー、『スレイヤーズ』だったらオニオンエッグ、というふうに、このゲーム業界には（ソフトを発売する）パブリッシャーだけじゃなくて、優秀な開発会社も数多く存在するわけ。そうしたクリエイターたちのエネルギーをプロデュースするっていうのかな、そういう役割だね。まず作品を作ろう、こんな作品にしようという思いやアイデアをクリエイターが持っていても、なかなかね、予算、人数、開発期間といった現実的な問題はどうしても起こる。それで、僕が予算を増やしたり、もう少し長い開発期間を用意したりするわけ。だって、自分が見たいものや、遊びたい作品以外はイヤじゃない、やっぱり（笑)。それくらいじゃなきゃ、ESPをやっていく意味もないしね。僕自身、ゲームアーツをはじめて15年経ってるから、そういった経験を役立てることもできると思うし。

キャラとともに表現されるクリエイターの思い

M：もしかすると、誤解があるのかもしれないけど、『スレイヤーズ』なんて、いわゆるキャラものといわれるようなタイプのゲームだよね。でも、決して、「はじめにキャラクターありき」ではない。まずクリエイターがこのキャラクターを使いたい、この世界観をゲームにしたいと思うことが大切なんでね。そういう意味では、やっぱり「はじめに作品ありき」。そして、そのキャラクターが持っている世界観をキチッとゲームの中に反映して、最終的に、ユーザーが求めるゲームを完成させたい、提供したいと思って作ってる。

――そのキャラクターのイメージとゲームがあまりにも違ってしまうということはないですか？

M：そのキャラクターと世界観を使った作品をちゃんと作ろうという思いがクリエイターにあるからね、まずそういうことはないよね。それに『スレイヤーズ』の場合でも、原作者の方、原作のキャラクター関係のスタッフにもきちんと遊んでもらって、開発の途中からいろいろな意味で参加してもらってるから、「(原作のキャラ、世界観は）ゲームになっても、やっぱりおもしろいよね」と思ってもらえてるよ。

ソフトに魂を込めるということ、キャラクターとともにあること。

インタビューの中で宮路氏が繰り返し話題にしている「クリエイターの思い、アイデア」は、そのまま魂と言い換えてもいいかもしれない。それがあれば、たとえキャラクター性の強いタイトルであっても、きちんとゲームとして成立するというのが、宮路氏の主張だ。確かに、そうだろう。僕らが普段「キャラゲー」というとき、その言葉の裏側には、「でも、ゲームは今いち」という蔑みがある。単純なことだ。キャラがあってゲームがおもしろければ、こんなにいいことはない。



▲キャラクターの個性にあわせてハチャメチャな戦闘が展開する『スレイヤーズ』。

▼ミニゲームの内容もキャラの個性を反映したものになっている。



デューサー。クリエイターの ザーの代表なんだと思う。

確かな感動をゲームで伝えるということ

M：よく言われることなんだけど、100万本売れたら大ヒット、20万本だとヒットとかね、僕はそれはおかしいと思う。100万でも3万でもヒットはヒット。その作品を誰に対して届けようとしているのか、そのターゲットさえ外してなければ、それは3万本でも立派なヒット作品なんだよね。もちろんゲームは商業芸術だから、赤字を出してはいけない。少なくともプラスマイナス0までは持っていかないと(笑)。それがプロの仕事だとも思うし、そうでないと次が続かないし。でもね、僕は売れすぎるのも良くないことだと思うんだ。もちろん1人でも多くの人にプレイしてもらいたい……正確に言えば、楽しんでもらいたい。例えばね、3万人くらいはこの作品を楽しみに待っていてくれる、実際に楽しんでくれるユーザーがいるなと予測したゲームを発売したとする。あっ、この予測もプロデューサーの大切な仕事なんだけど(笑)。めでたく発売となって、そのソフトが3万本売れました。それだったら、何の問題もない。でも、それが5万本売れたら？　2万人は、予測できなかったユーザーがいるわけ。10万本だと7万人、本当にこのソフトを楽しんでくれるのかどうか、予測できないユーザーがいるわけだよね。ここは誤解のないように聞いてほしいんだけど、1人でも多くの人の手にそのソフトが行き渡ることはうれしい。でも、その3万人という予測を越えた以上の何万人という人たちは、たぶんそのソフトの評判を聞いて興味を持ったり、たまたまお店で手に取ったりして買ってくれるんだろうけど……難しいよね、それでプレイしてみてあんまりおもしろくなかったとか……予想以上に売れすぎてしまったことでそのソフトの評判が下がったり、場合によってはゲームという趣味自体も見限られちゃうかもしれない。「ゲームって、こんなもんなんだ」って。たまたまその人に合わなかっただけかもしれないのに。そういうこともきっとあるんじゃないかなぁ。ヒットしすぎるというのも、よくないのかもしれない。

――ゲームは、作品であると同時に商品である以上、やっぱりわかってくれる人だけプレイしてくれればいいというものでもないでしょうし、確かに難しい問題かもしれないですね。

M：結局ね、作品としてどうだったかということなんだけど、定価¥5,800が高いか安いかよりも、ゲームを（特にＲＰＧは）十分に楽しむには長い時間が必要ですよね。作るほうもそうだけど、プレイするほうもお金も時間もかかる。だから厳しいんだよ。

――そのいろいろな意味で厳しいゲームで、宮路さんが表現したい、ユーザーに伝えたいとお考えのことは何でしょう？

M：一言でいってしまえば、感動かな。心にグッとくる何かを表現したいね。最近、世の中に感動することがないような気がするんだよね。だから、人の心を動かす何かを、常にゲームの中に盛り込んでいきたい。例えばゲームに限らず、趣味って、人と人のコミュニケーションを円滑にするという効果があるよね。そこから、人間関係が豊かになっていったりもする。ゲームでコミュニケーションというと、どうしてもネットワークとか、あるいは『ポケモン』みたいな対戦ができるゲームとか、そういう方向に考えがちだと思うけど本当はそうじゃない、もっと基本的な部分での、人間同士だけで成立するコミュニケーションがあると思うんだよね。

技術のその先に表現がなければいけない

M：僕らはＳＳでずっとやってきて、もちろんＰＳのソフトも横目でちらちら見ながらね(笑)、そういう中で思うんだけど、技術はそろそろ止まるんじゃないかと思う。正確に言えば、技術の進歩はまだまだ続くんだろうけど、それにきちんと応えるだけの表現が出てきてないような気がする。僕自身ね、「技術のゲームアーツ」でやってきたわけだけど(笑)、ゲームのジャンルを問わず、そういう危機感を覚えることがあるんだよ、最近。ゲームとは、一体何なのか？

　その基本に、一度立ち帰ってみるべきなんじゃないかと思うことがある。

――これも技術的な問題なのかもしれませんが、ＰＳというハードについては、どういった印象をお持ちですか？

M：リアルタイムポリゴンという点では、いいハードだよね。今出てるソフトを見ても、もう少しやれそうな気はする。ただね、僕らは『ルナ』は２Ｄでの表現、『シルミラ』はゲームらしいゲームを、というふうにどこかにこだわりのある作品を作り続けていきたい。２Ｄとか３Ｄとかいうことはそれほど重要じゃなくて、クリエイターのこだわりを大切にしていきたいんだよね。もちろん、ＰＳオリジナルソフトは開発中ですよ。こだわりを、クリエイターの思いを込めて作ろうとすると、どうしても時間がかかるんだよ。これについては、開発が完了したら発表しようと思ってます。来年になるんじゃないかなぁ(笑)。当面は移植作品が中心になるけど、それもそうとう手を入れてるから、オリジナルをプレイした人でも十分楽しんでもらえると思うよ。

プロデューサーはユーザーの代表である

M：僕は、ＥＳＰから発売されるゲームは、全部テストプレイに参加してるんだけど。

――えっ!?　全部ですか？

M：そう、全部。やっぱりね、真剣に作られてるゲームには、どこかにクリエイターの本気度みたいなものが見えるよね。でも、その思いやアイデアの詰め込み方が不器用だったりね、そういったこともあるわけ、やっぱりね、情熱はすごいんだけど。そういうときはちょっとアドバイスしたりするんだけど、その人間のベースにゲーム作りへの情熱を持ってるクリエイターは違うよ。ＥＳＰという会社は、作品を通してそういうゲームを作りたいって情熱や思いも伝えていきたいと思う。それにね、プロデューサーはユーザーの代表でもあると思うんだ。だって、新作ソフトを一番最初にプレイするわけでしょ、開発スタッフ以外では。だから、第一のユーザーの特権としていろいろ言ったりもする。「ここ、変えてくれなきゃイヤだ」とか(笑)。それでクリエイターとぶつかることもまた重要なんじゃないかな。

――そういったクリエイターの方々との交流を通して、宮路さん御自身のソフトも作られていくんですよね？

M：そうだね。『ルナ』はちょっと古い作品かもしれないけど、心を込めて作ってますから、ぜひプレイしてみてほしい。ＲＰＧって、これなんだって、きっと思ってもらえるんじゃないかな。本当のこというと、ＰＳ版発売にあたって、全然違うものにしようかってことも考えたんだけど、『ルナ』っていうシリーズ自体を息の長いものにしていきたいから、今回は忠実な移植にしました。『ルナ』の次は、もっともっと長い物語にしたいんだよ。自分の中で、やっぱり『ルナ』があったから『グランディア』もあったわけだし。もっともっとためにためてから、本当の新作は発表したいね。そうだ、最後に1つ。ゲームソフトってさ、もの自体は残らないんだよ。ファミコンの名作ソフトなんて、今、プレイしようと思っても難しい。でも、クリエイターのこだわりは次の作品にも引き継がれるだろうし、ユーザーが覚えた感動は心に残る。僕は、そういう心のビジネスがしたいよね。

――本日は大変お忙しいところ、ありがとうございました。

(1998年5月　新宿にて)

電撃PlayStation

ESP Special SPRING-SUMMER COLLECTION



ルナ
シルバースター
ストーリー



シルエット
ミラージュ
REPROGRAMMED HOPE



電撃PlayStation 7/10号付録
ESP Special SPRING-SUMMER COLLECTION
■発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9